

Plataformas didácticas para la creación de actividades en la enseñanza de ELE

Javier de Santiago Guervós

Universidad de Salamanca

jguervos@usal.es

1. Introducción.

Una de las primeras decisiones que debe tomar todo profesor que ha de enfrentarse a una clase de ELE es la siguiente:

- Usar un manual.
- Seleccionar material de los manuales y publicaciones de ELE que ofrece el mercado.
- Crear material.
- Conjugar las tres opciones anteriores.

Pero, para poder llevar a cabo una de ellas o todas en su conjunto, debemos tener claros los siguientes contenidos:

- Qué debe tener un buen manual. Cómo analizarlo.
- Bibliografía sobre manuales y materiales que ofrece el mercado.
- Qué modelos de prácticas y actividades tenemos para poder desarrollar recursos adecuados a nuestra clase de ELE.

En este trabajo reflexionaremos sobre este último punto¹ con el fin de cubrir parte de los objetivos que debe plantearse un profesor de español:

- Saber con qué tipos de ejercicios contamos para practicar una lengua e incluso para evaluar los conocimientos de una lengua.
- Saber si un ejercicio que seleccionamos para tal cometido es bueno o malo, viable o no, fiable o no, discriminador o no; en definitiva qué características ha de tener un buen ejercicio.
- Tener conocimientos para poder criticar los materiales para la enseñanza del español con los que nos podemos encontrar empleando argumentos técnicos.

1 Para conocer la versatilidad de un manual puede emplearse el esquema que se recoge en ALONSO, E. (1994): *¿Cómo ser profesor/a y querer seguir siéndolo?*, Madrid, Edelsa, pp. 167-168, que se encuentra disponible para préstamo en el Centro de Recursos de la Consejería de Educación en Bruselas.

En cuanto a bibliografía sobre ELE, puede consultarse, por ejemplo, www.todoele.net, www.cervantes.es, www.educacion.es/redele, www.upf.edu/pdi/df/ernesto.martin/ELE.htm, www.cuadernos.cervantes.com/ele_27_materiales.html y http://usuarios.lycos.es/espes_mh/Bib_esp_actual.htm.

2. El público.

La enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras es un campo complejo y apasionante, sujeto en las últimas décadas a multitud de nuevos enfoques y revisiones. La importancia de la motivación, el trabajo ameno, la atmósfera relajada, etc., son ya tópicos de la ciencia pedagógica, y la didáctica de lenguas extranjeras no es una excepción. Con todo, tampoco queremos caer en los extremos idílicos de clases en las que se aprende sin esfuerzo, en poco tiempo y con una diversión constante... Como se sabe, hay factores que el profesor no puede controlar: heterogeneidad de la clase, diferencias de nivel, voluntad de aprender, medios técnicos de apoyo a la enseñanza y un largo etcétera. Aun así, los profesores nos esforzamos para que nuestras clases sean rentables.

No cabe la menor duda de que el **público** al que va dirigido nuestro trabajo mediatiza, en cierto modo, el tipo de ejercicio, práctica o actividad que se presenta. Obviamente, no todas las actividades que podemos plantear en una clase de ELE son iguales porque tampoco son iguales los objetivos que persiguen nuestros estudiantes. A aquel que se va a preparar para un DELE no es recomendable darle el mismo tipo de ejercicios que a aquel que pretende aprender la lengua para comunicarse.

En los niveles iniciales, hay que partir de la base de que, de modo general, nos encontramos con un estudiante joven, incluso un niño, que se encuentra por primera vez con una lengua que no es la suya y que, muchas veces, no estudia por voluntad propia sino dentro de un currículo escolar. El **número de alumnos** de este nivel es considerablemente más alto que el de los niveles superiores. A medida que el alumno va incrementado su competencia en la lengua que aprende, el número de abandonos se eleva, ya sea por la dificultad de la propia lengua, ya sea porque ha llegado a un nivel de **dominio** suficiente para una comunicación urgente, con lo cual su progreso se detiene drásticamente porque, en principio, ha alcanzado ese objetivo de comunicación.

Dadas las circunstancias, la tipología de ejercicios y actividades en estos niveles iniciales es **más amplia, más variada y más motivadora**. Así, deberíamos encontrarnos en los manuales al uso, o deberíamos emplear en nuestras clases, actividades variadas, la mayoría de ellas con el apoyo fundamental o exclusivo de la **imagen**, una imagen

que facilita la comprensión del tema, del léxico, las funciones, la gramática, etc., que se está tratando y que da mucho juego en la elaboración de materiales o hace la clase más lúdica y amena.

En los **niveles más altos**, la tipología de ejercicios se basa fundamentalmente en la explotación de textos escritos y comprensiones auditivas, y en las posibilidades expresivas que pueden tener estos: discusiones acerca de los temas que aparecen, sus implicaciones, argumentos a favor y en contra... —no hay más que ver la metodología de manuales elaborados para este tipo de niveles como, por ejemplo, *El ventilador* (editorial Difusión, 2006)—. Del nivel inicial al superior se observa, pues, una gradación en la utilización de uno u otro tipo de ejercicio, independientemente de aquellos manuales no comunicativos en los que se contemplan ejercicios exclusivamente gramaticales.

Con este panorama por delante, obviamente simplificado, el profesor suele tener dos opciones: o bien opta por el papel de **profesor-usuario** que decide usar un manual del que no se sale para nada, o filtra los materiales que existen en el mercado y elige de ellos aquellas actividades que le parecen más rentables (es el profesor fotocopia,

es decir, casi todos), o bien puede optar por la opción de **profesor-creador**, aquel que, partiendo de las diversas **plataformas** de actividades con las que puede contar, se decide a crear los materiales más adecuados para su clase. Se puede ser más o menos creador o más o menos usuario. Lo normal es que todos seamos de todo un poco, aunque, de un modo u otro, difícilmente nos libraremos de las fotocopias a no ser que las editoriales ofrezcan libros abiertos que puedan ser adecuados a las necesidades concretas de cada docente. Esto es una realidad que no podemos ocultar.

Una plataforma es un modelo de ejercicio o actividad, una base, un soporte, un formato donde volcar aquellos contenidos que desea practicar

3. Plataformas estructurales.

El profesor-creador basa la elaboración de materiales en las plataformas. Una **plataforma** es un modelo de ejercicio o actividad, una base, un soporte, un formato donde volcar aquellos contenidos que desea practicar.

Existen dos grandes grupos de plataformas:

Por un lado, están las que llamaremos **plataformas estructurales**, que se emplean principalmente para la elaboración de ejercicios de léxico y gramática. Con ellas se desarrollan ejercicios tradicionales de práctica y evaluación. Son prácticas repetitivas basadas en el conductismo que tienen el peligro de convertir a los alumnos en hacedores de ejercicios, es decir, pueden saber hacer correctamente los ejercicios pero no saben qué es lo

que están diciendo, saben que deben poner el infinitivo que está entre paréntesis en un tiempo de pasado, por ejemplo, hacen bien el ejercicio, pero no entienden el contenido de la frase.

Como muestra de este tipo de ejercicios estructurales de práctica y evaluación tenemos:

A) EJERCICIOS CON TEXTOS.

1. Textos lineales	2. Tratamiento de textos
Selección múltiple	<i>Cloze</i>
Verdadero/Falso	Diálogos incompletos
Preguntas sobre el texto	Casar partes
	Texto desordenado
	Texto con errores
	Texto de instrucciones
	Cuentos
	Entrevistas

B) EJERCICIOS CON FRASES.

Emparejamiento
Emparejamiento múltiple
Microdiálogos
Frases con huecos
Transformación
Completar frases con respuestas abiertas
Corrección del error
Expansión

Este tipo de ejercicios cuenta también con una técnica de creación, pero no nos vamos a detener en ella. Sí hay que decir, sin embargo, que no hay que rechazar de plano este tipo de plataformas, ya que son las más objetivas, válidas y discriminadoras para la evaluación y tampoco hay que desdeñar la utilidad de la repetición y el refuerzo. Ahora bien, la motivación es reducida y su uso comunicativo prácticamente inexistente.

Las **plataformas comunicativas** se centran más en el hecho de la comunicación, le dan más contexto a la práctica y, muchas veces, una finalidad, ya sea como juego de recompensa o como actividad que se puede rellenar con los contenidos más apropiados para llevar a cabo una práctica amena en el aula. En unos casos, las plataformas son absolutamente versátiles y pueden servir para crear actividades que desarrollen aspectos diversos del *syllabus* del curso. En otros, son más restringidas pero poseen flexibilidad suficiente para hacer del profesor un creador de prácticas adecuadas a un grupo concreto. Vamos a centrarnos en este tipo de plataformas.

Lo que haremos, pues, será una presentación eminentemente práctica en la que, apoyándonos en algunas de las plataformas existentes, sugeriremos distintas actividades de tipo comunicativo para la práctica

de la gramática, el vocabulario y las cuatro destrezas básicas en la enseñanza y aprendizaje del español como lengua extranjera, con el fin de aumentar la motivación del estudiante y hacer más amigable la práctica de la lengua que aprende. Porque, en definitiva, todo profesor de español busca buenas prácticas, eficaces y motivadoras. Evidentemente, hay una **actividad académica previa** a la práctica, práctica en la que existe una parte **académica** y otra **lúdica**. El porcentaje de una u otra puede variar. En unos casos es más un juego que una práctica, en otros es más una práctica que un juego, pero en ambos casos el objetivo de hacer que las clases de español como lengua extranjera no sean algo tedioso y mecánico se impone.

Una forma de comprobar cuál es la utilidad de muchas de estas prácticas es que el propio profesor las haga. Cuando el profesor las hace antes de ponerlas en práctica en el aula, se produce una especie de deformación profesional en el sentido de que va tomando nota de cuáles son las expresiones, el vocabulario, las estructuras que maneja. El profesor las anota. Luego, las adecua al nivel de sus alumnos y son esas expresiones y ese vocabulario los que ha de explicar. Así podrá comprobarse la versatilidad de la actividad y su potencial de uso, y así se podrá poner en práctica un uso real de la lengua.

Lo importante, en definitiva, es saber **qué quiero practicar y cómo puedo hacerlo**; cómo puedo aunar distintas plataformas y crear actividades para poner en práctica el contenido de una unidad concreta.

4. Plataformas comunicativas. Juegos y actividades para la clase de ELE.

4.1. Buscar y enlazar.

Una de las prácticas más versátiles para trabajar la expresión escrita sin necesidad de evaluar la imaginación del aprendiz es la que hemos denominado **buscar y enlazar**. Esta práctica presenta distintas posibilidades y puede ser adaptada a distintos niveles. Dependiendo de la descripción que hagamos del ejercicio puede trabajarse un vocabulario concreto, sintaxis, fonética...

- El profesor anima a los estudiantes a decir palabras que pueden asociarse a un tema concreto: el otoño, el amor, la naturaleza, la amistad... El profesor las escribe en la pizarra y los alumnos deben unir las palabras para crear un texto con el tema elegido o sobre un campo semántico concreto. También puede sugerir que sean sustantivos, o verbos, o adjetivos, etc.
- En lugar de palabras, los estudiantes deben exponer ideas, imágenes que tienen que ver con el tema elegido. Por ejemplo, vamos a hacer un cuento que transmita

paz, sosiego. Los alumnos nos comentan sus imágenes, que podrían ser:

- *El agua que cae mansamente sobre la hierba.*
- *El fuego de la chimenea consumiendo la leña.*
- *Unos niños jugando a lo lejos.*
- *Una rama movida por la corriente del río.*
- *Un abuelo leyendo a la sombra de un árbol.*
- etc.

Partiendo de estas imágenes se construye la historia: “A lo lejos se escuchaban las voces apagadas de los niños que no distraían al abuelo que, dejando escapar el humo de su pipa, leía su vieja novela bajo la sombra del sauce...”.

- El profesor propone a los alumnos que piensen en palabras que tengan una determinada letra, por ejemplo, la *ese*. El profesor escribe alguna de esas palabras en la pizarra y, después, anima a los estudiantes a hacer un texto que contenga la mayor cantidad de palabras posible con esa letra. La práctica, en este caso, también es fonética, ya que se activan palabras con un determinado sonido y, además, los textos resultantes se leen. El resultado puede ser un texto como el que sigue:

Sencilla semblanza soñada.

Sábado. Siniestros sonidos surcaban sombríamente Salamanca. Sintiéndose solitario, Sebastián, sentado sobre su suntuoso sofá, suspiró, sopló, salpicó saliva. Saltó súbitamente. Sordos silbidos sonaban.

Sintió sonar susurro sigiloso:

— ¡¡¡Sebastián!!! Soy Silvia....

Obviamente, no tiene por qué tener un nivel léxico tan elevado. Se trata de que aparezca la mayor cantidad de palabras posible, no necesariamente todas. Ganará aquel alumno que haya introducido más.

También os puede servir de ejemplo un fragmento del texto de Rubén Darío *Amar hasta fracasar*, escrito solo con la vocal *a*:

La Habana aclamaba a Ana, la dama más agarbada, más afamada. Amaba a Ana Blas, galán asaz cabal, tal amaba Chactas a Atala.

Ya pasaban largas albas para Ana, para Blas; mas nada alcanzaban. Casar trataban; mas hallaban avaras a las hadas, para dar grata andanza a tal plan.

La plaza, llamada Armas, daba casa a la dama; Blas la hablaba cada mañana; mas la mamá, llamada Marta Albar, nada alcanzaba. La tal mamá trataba jamás casar a Ana hasta hallar gran galán, casa alta, ancha arca para apañar larga plata, para agarrar adahalas. ¡Bravas agallas! ¡Mas bastaba tal cábala? Nada. ¡Ca! ¡Nada basta a tajar la llamada aflamada!

- d) También podemos dar al alumno la historia hecha, pero sin elementos de conexión. En este caso, la práctica es, básicamente, sintáctica. Por ejemplo²:
- Conecte estas oraciones para formar un texto coherente. La conexión le exigirá recortar muchas repeticiones y añadir palabras de enlace, etc.*
- Las turistas estaban preocupadas.
 Las turistas iban en coche.
 El coche tenía poca gasolina.
 La gasolina no parecía suficiente.
 Las turistas miraban un mapa.
 Las turistas no encontraban en el mapa ninguna indicación.
 En el mapa no había ningún pueblo cercano.
 Era la noche de fin de año.
 Hacía mucho frío.
 Las turistas charlaban y se reían.
 Las turistas estaban preocupadas.
 Las turistas estaban cada vez más preocupadas.
 En la carretera no había nadie.

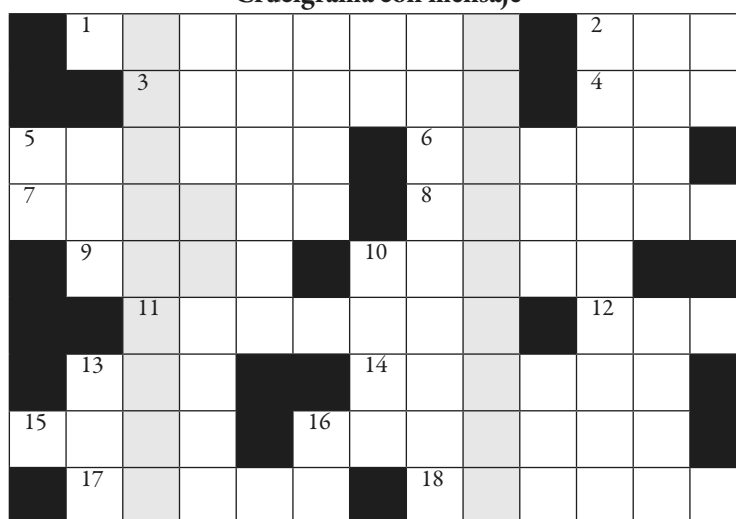
Cruzaron la frontera pasada la media noche.
 Apareció un policía.
 Las turistas chillaban.
 Las turistas se sintieron seguras.
 Las turistas preguntaron por la gasolina.
 El policía no contestó.
 El policía las miró.
 El policía pidió los pasaportes.
 Las turistas mostraron los pasaportes.
 El policía contestó.
 La gasolinera estaba a cincuenta metros.
 Necesitaban dinero del país para comprarla.
 El policía se encogió de hombros.

4.2. Crucigramas.

El crucigrama es una plataforma bastante versátil que permite crear una práctica donde integrar preguntas sobre cualquier aspecto de ELE (vocabulario, gramática, funciones, cultura, etc.), incluso con algún mensaje escondido:

En el crucigrama hay un mensaje escondido. ¿Eres capaz de encontrarlo? Bueno... te ayudo: se compone de tres palabras y se lee en vertical. ¡No es tan difícil! Puede que tenga que ver contigo.

Crucigrama con mensaje³



- Muchas personas encuentran su media ... (plural).
- Uno de los ingredientes esenciales del gazpacho.
- Se llama *la gran* ... a Nueva York.
- Tercera persona singular del verbo *salir* sin *e* final.
- Se dice (con razón) que el mejor es el *virgen extra*.
- Sinónimo de aceituna.
- Fruto cuyo nombre se obtiene quitándole *v* a una bebida.
- Hay también de tipo *bravas* (singular).
- Si quieres del bueno se lo pides por su nombre propio al camarero.
- Hay también de *york*.
- Bebida cuyo nombre se obtiene añadiendo *v* a ese fruto.
- ¿Qué quiero comer si le quito *e* a la letra *v* y la sustituyo por *a*?
- Es el único que puede ser *de molde*, *a los cinco cereales*, *integral*, etc.
- Fruto que se obtiene sustituyendo *g* por *d* y quitándole *r* a una típica bebida alcohólica española.
- Si es masculino es un árbol, si es femenino con *ñ* en lugar de *n* es un fruto.
- Cuando está vivo lleva un nombre, cuando está muerto lleva otro. ¿Cuál es este último?
- Se puede comer *desnatado*, *entero*, *con fruta en trozos*...
- Comida que toma el nombre de la olla en la que se cuece.

² Algunos de los ejemplos que aparecen en este artículo como prácticas han sido recogidos a lo largo de años de intercambio de prácticas.

³ Serena Casiraghi, alumna del Máster Universitario "La enseñanza de español como lengua extranjera" (2008), Universidad de Salamanca.

La solución es la siguiente:

	1									2		
	N	A	R	A	N	J	A	S		A	J	O
		3								4		
		M	A	N	Z	A	N	A		S	A	L
5							6					
A	C	E	I	T	E		O	L	I	V	A	
7							8					
C	E	R	E	Z	A		P	A	T	A	T	A
	9					10						
	V	I	N	O		J	A	M	Ó	N		
		11								12		
		C	E	R	V	E	Z	A		U	V	A
	13					14						
	P	A	N			S	A	N	D	Í	A	
15						16						
P	I	N	O		P	E	S	C	A	D	O	
	17					18						
	Y	O	G	U	R		P	A	E	L	L	A

Los crucigramas pueden ser elaborados por los alumnos y pueden servir como actividad lúdica y motivadora. Por ejemplo, el profesor coloca a los alumnos en grupos y le da una plantilla de crucigrama vacía a cada uno de ellos. El juego consiste en que cada grupo debe elaborar un crucigrama. Una vez elaborado, se lo debe pasar al otro grupo con el fin de que lo resuelva. Ganará aquel que resuelva el crucigrama antes. Nótese que, teniendo en cuenta la finalidad del juego, los alumnos se esforzarán por poner preguntas muy difíciles, lo cual ayuda a poner en práctica los conocimientos aprendidos.

También podemos hacer un crucigrama inverso, es decir, dar el crucigrama resuelto y que los alumnos escriban las definiciones.

4.3. Pasapalabra.

Podemos explotar el *pasapalabra*⁴ de modo similar, no solamente como material que hace el profesor para que jueguen los alumnos, sino como material que hacen los propios alumnos para competir con sus compañeros.

PASAPALABRA SOBRE LA CULTURA ESPAÑOLA

- A- Apellido del director de cine español que ha ganado dos premios Óscar: *Almodóvar*.
- B- Ciudad y año en que se celebraron los Juegos Olímpicos en España: *Barcelona '92*.
- C- Tipo de flor y nombre de una de las canciones más famosas de la tuna española: *Clavelitos*.
- D- Artista catalán, uno de los máximos exponentes de la pintura surrealista: *Dalí*.

E- Comunidad Autónoma situada al sur de Salamanca: *Extremadura*.

F- Dictador español desde 1939, tras la Guerra Civil española, hasta su muerte en 1975: *Franco*.

G- Arquitecto modernista, creador de la Sagrada Familia y el parque Güell: *Gaudí*.

H- Comida típica de Salamanca compuesta por un cuerpo de empanada relleno de productos del cerdo y que se come el Lunes de Aguas: *Hornazo*.

I- Nombre propio del que proviene el coloquial Nacho: *Ignacio*.

J- Baile típico de Aragón: *Jota*.

Contiene la K- Cantante y actriz que surgió en la época de la movida madrileña con nombre de estado de los EE. UU.: *Alaska*.

L- Literato español adscrito a la Generación del 27, autor del *Romancero Gitano* y ejecutado durante la Guerra Civil: *Lorca*.

Contiene la LL- Fiesta típica valenciana que se celebra en marzo: *Fallas*.

M- Capital de España: *Madrid*.

N- Tenista español, actual número dos del mundo: *Nadal*.

Contiene la Ñ- Tipo de bebida, sinónimo de cerveza, que suele acompañar a las tapas: *Cañas*.

O- Capital del Principado de Asturias: *Oviedo*.

P- Comida típica española cuyo ingrediente principal es el arroz: *Paella*.

Q- Libro más importante de Cervantes: *El Quijote*.

S- Ciudad de Andalucía que tiene entre sus monumentos la Giralda y la Torre del Oro: *Sevilla*.

T- Período histórico español inmediatamente posterior a la dictadura franquista: *Transición*.

U- Fruta que se come doce veces acompañando a las campanadas que anuncian el nuevo año: *Uvas*.

⁴ Como se sabe, *pasapalabra* es un juego que consiste en encontrar las palabras que se ocultan detrás de cada letra del abecedario y que han de contener la letra en cuestión.

V- Canciones, generalmente tradicionales, propias de la Navidad: *Villancicos*.

W- (desierta)

Contiene la X- País de América en donde se habla español como lengua materna: *México*.

Contiene la Y- Pintor español autor de *La maja desnuda*: *Goya*.

Z- Actual presidente del Gobierno español: *Zapatero*.

4.4. La letra escondida⁵.

Aquí hemos de elaborar un dibujo que recoja la mayor cantidad de palabras posible que contengan un determinado sonido. En este caso, es el sonido velar fricativo sordo (/x/, con grafías G/J). Es una plataforma, básicamente, de uso fonético. Los alumnos reciben el dibujo y, por grupos, deben elaborar una lista con palabras que contengan ese sonido. Gana el grupo que más palabras encuentra. Podemos aprovechar el dibujo para trabajar vocabulario de una determinada situación de comunicación.



⁵ Dibujo extraído de Santiago Guervós, J. y Fernández González, J. (1997).

4.5. Describe y dibuja⁶.

En parejas, partiendo de un dibujo en el que se recojan situaciones de comunicación o en el que aparezcan objetos que tengamos interés en comunicar, practicaremos el vocabulario de estos objetos, la localización espacial, la construcción *estar + gerundio*, etc., siguiendo alguno de los procesos que se describen a continuación:

- Uno de los alumnos observa el dibujo y se lo va describiendo al otro, que lo va dibujando.
- Uno de los alumnos hace una composición escrita sobre el dibujo y se lo pasa al otro para que la lea y haga el dibujo con lo que aparece en la composición.

Las 7 diferencias: Al mismo dibujo podemos quitarle algunos objetos, dárselo a un alumno y al otro darle el dibujo completo. Podemos practicar, por ejemplo, vocabulario de sustantivos (objetos), de adjetivos (si hay personas con distintas caras hay que describirlas), de verbos y acciones. El enunciado del ejercicio puede ser, por ejemplo, *Este es el cuarto de baño de Alberto. Describe a tu compañero tu dibujo y descubre las diferencias que hay con el suyo.*



⁶ Dibujo extraído de Santiago Guervós, J. y Fernández González, J. (1997).

4.6. El tablero.

Las prácticas de tablero presentan también infinitas posibilidades. Normalmente se coge como referencia el juego de la oca, juego de mesa muy popular cuyas instrucciones suele conocer la mayor parte de los alumnos. La base del juego es tirar con un dado e ir cayendo en distintas casillas. Cada casilla tiene asignada una pregunta. Existen otras casillas de penalización o de premio en las que hay que permanecer alguna ronda sin tirar o en la que se avanza como recompensa. En otros tableros no existen tales casillas, aunque, probablemente, su aparición añade motivación y juego a la práctica, algo siempre positivo.

Podemos hacerocas monotemáticas (cultura, gramática, fonética, etc.) u ocas mixtas, donde aprovechamos para practicar o repasar lo visto en toda una unidad. Numerosísimos manuales recogen ocas sobre distintos temas, por ejemplo:

- Puedes poner en las casillas relojes con una hora determinada.
- Hacer un juego fonético (trabalenguas, etc.) para usar la erre, la jota...

- Expresión oral: ¿qué hiciste ayer?; ¿qué has hecho hoy?; ¿qué te gusta?; ¿qué opinas de...?; lo que más y menos te gusta...; ¿qué vas a hacer?; pregunta a tus compañeros; ordena; ¿qué tiempo hará?; tu compañero está nervioso porque tiene un examen, dale ánimos; ¿cómo se llama en español el objeto que aparece dibujado en la casilla en cuestión? Si no lo sabes retrocede; da un consejo; dos regalos que empiezan por jota; di lo contrario de...; etc.
- Puedes hacer un tablero en el que, en la parte exterior, aparezcan distintos objetos y, en la interior, las tiendas donde se venden con el fin de practicar las expresiones que se emplean en las compras.
- Expresiones coloquiales.
- Verbos irregulares, gramática en general, “termina la frase”, cultura, vocabulario, fraseología, etc.
- Gestos en cada casilla para unirlos con expresiones, etc.

A continuación podemos ver un ejemplo simple de tablero extraído de De Santiago Guervós, J. y Fernández González, J. (1997).

6	⊗	8	9	□	11	⊗
□						13
4						14
3						□
2						16
1						⊗
SALIDA						

INSTRUCCIONES	Casillas 5, 10, 15, 20: De manzana a manzana y tiro porque me da la gana. Casillas 7, 12 y 17: Un turno sin tirar. Casilla 23: Vuelves a empezar.
PREGUNTAS	1.- ¿Qué dices cuando algo es muy aburrido? 2.- ¿Qué dices cuando no sabes algo? 3.- ¿Cómo se llama el lugar del colegio adonde sales durante el recreo? 4.- ¿Cómo se llama el lugar del colegio donde haces gimnasia? 6.- Cuando tienes mucho que hacer dices que tienes _____ de cosas que hacer. 8.- ¿Qué dices cuando en una conversación quieres preguntar por algo que te sorprende?

	9.- ¿Qué dices cuando quieres negar algo enfáticamente? 11.- Juan va a salir a la calle, pero está lloviendo y se va a mojar. ¿Qué le dices? 13.- Juan está muy enfadado, está realmente _____. 14.- Ese chico que está ahí lo conozco de algo, me _____. 16.- Cuando algo te parece exagerado, dices _____. 18.- Juan es tu mejor amigo _____. 19.- Cuando pierdo el autobús me da _____. 21.- Me da _____ ver que la gente se va de vacaciones. 22.- Cuando estoy cansado de que me hagan algo muchas veces, digo ¡Ya _____! ¿No? 24.- A mí me gusta _____ jugar al fútbol.		
REPUESTAS	a) rabia b) está bien c) patio d) envidia e) sobre todo f) gimnasio g) ¿A que sí? h) ¡Qué va! i) cabreado j) ¡Hala! k) ¿Y eso? l) ¡Allá tú! m) ¡Yo qué sé! n) mogollón o) suena p) ¡Qué rollo!	SOLUCIONES	1. p) 2. m) 3. c) 4. f) 6. n) 8. k) 9. h) 11. l) 13. i) 14. o) 16. j) 18. g) 19. a) 21. d) 22. b) 24. e)

4.7. Números romanos.

Como otras tantas, esta práctica es una adaptación de un juego infantil. Consiste en darle un valor a cada uno de los números romanos y empezar a contar. El valor que se le da al número dependerá de lo que queramos practicar: palabras, números, frases, fonética, léxico. Por ejemplo, si queremos practicar la fonética de la erre, los alumnos empiezan a contar: I. Raja, II. Raja, raja. III. Raja, raja, raja. IV. Raja, honrado, etc.

Podemos practicar, por ejemplo, el énfasis en saludos, afirmaciones y negaciones del español.

I Raja	I Sí
V Honrado	V Claro
X Redacción	X ¿Cómo no?
L Receta	L Por supuesto
I Hola	I No
V ¿Qué tal?	V ¡Qué va!
X ¿Cómo estás?	X tch, tch, tch ⁷
L ¿Qué es de tu vida?	L En absoluto

Se pueden incluir conectores, introductores del discurso, vocabulario, frases hechas o cualquier elemento que pueda practicarse y que tenga como base de aprendizaje la repetición.

4.8. Encuentra el mensaje.

Consiste, básicamente, en unir la definición con la palabra. Se le añade, en este caso, un mensaje oculto como motivación para la realización del ejercicio. A continuación aparecen dos ejemplos con las soluciones en la primera columna.

Vamos a aprender a hablar del carácter. Para ir practicando, con tu compañero, intenta relacionar las definiciones con los adjetivos y escribe al lado de los números las letras correspondientes. Si lo has hecho bien al final podrás leer una frase.

⁷ Estas grafías corresponden al sonido que suele acompañar a la negación con un leve movimiento de cabeza. Fonéticamente sería como los denominados clics, sonidos que se dan, por ejemplo, en algunas lenguas africanas.

L	1. Siempre está de buen humor	O. Egoísta.
O	2. Solo piensa en sí mismo.	I. Impulsivo.
S	3. Todo lo ve positivo.	E. Autoritario.
A	4. Vive para comer.	S. Perezoso.
R	5. Le cuesta comunicar con la gente.	L. Alegre.
I	6. Actúa sin pensar.	S. Melancólico.
E	7. Le gusta imponer su opinión.	O. Voluble.
S	8. Tiene tendencia a la depresión.	A. Glotón.
S	9. No le gusta mucho trabajar.	R. Tímido.
O	10. Cambia rápidamente de opinión.	S. Optimista.
N	11. No tiene miedo a nada.	E. Realista.
N	12. Tiene mucha imaginación.	V. Observador.
E	13. Ve las cosas como son.	N. Valiente.
R	14. Tiene gran capacidad de aguante.	N. Creativo.
V	15. No se le escapan los detalles.	R. Paciente.
I	16. Deja todo fuera de sitio.	S. Tacaño.
O	17. Llega siempre en punto.	O. Apático.
S	18. No le gusta gastar dinero.	I. Desordenado.
O	19. No le interesa nada.	O. Puntual.
S	20. Se ofende fácilmente.	S. Susceptible.

Encuentra el mensaje⁸

T	1. ¿Quién escribió <i>La familia de Pascual Duarte</i> ?	O. Juan Ramón Jiménez.
O	2. ¿En qué comunidad autónoma se encuentra Jaén?	A. 1936.
D	3. ¿Quién dirigió la película <i>Mar Adentro</i> ?	E. Mecano.
O	4. ¿Qué escritor obtuvo el premio Nobel en 1956?	O. Andalucía.
S	5. ¿Dónde se celebran las Fallas?	T. Camilo José Cela.
O	6. ¿En qué mes se celebra en España el día del padre?	M. <i>El País</i> .
B	7. ¿Quién dirigió <i>Hable con ella</i> ?	D. 1975.
R	8. ¿Quién escribió <i>Cien años de soledad</i> ?	E. Joan Manuel Serrat.
E	9. ¿Qué grupo cantaba <i>Hoy no me puedo levantar</i> ?	R. Gabriel García Márquez.
M	10. ¿Cuál es el periódico español de izquierdas más conocido?	O. Marzo.
I	11. ¿Qué periódico deportivo es el más leído?	B. Pedro Almodóvar.
M	12. ¿Cómo se denomina el movimiento social ocurrido en la década de los 80?	I. <i>Marca</i> .
A	13. ¿En qué año comenzó la Guerra Civil?	R. Noviembre.
D	14. ¿Cuándo murió Franco?	S. Valencia.
R	15. ¿En qué mes se comen buñuelos?	M. La movida.
E	16. ¿Quién compuso la canción <i>Mediterráneo</i> ?	D. Alejandro Amenábar.

4.9. Jeopardy.

Es una práctica competitiva que permite repasar, jugando, todos aquellos aspectos que el profesor crea conveniente: gramática, cultura, vocabulario, fraseología, expresión y comprensión, etc. La dinámica de la práctica es la siguiente:

De forma individual o por grupos, los estudiantes apuestan, dentro de las categorías que se ofrecen en los cuadros, por una cantidad determinada. Por ejemplo,

DEPORTES Y ESPECTÁCULOS 300. El profesor leerá la pregunta que aparece en tercer lugar dentro de la tarjeta de deportes y espectáculos. Los estudiantes tienen un minuto para responder. Si aciertan ganan 300 puntos. Si no lo hacen, pierden los 300 puntos. A la pregunta realizada pueden responder otros grupos. Gana el equipo que más puntos consigue. Además de las categorías que aquí recogemos pueden incluirse muchas otras, por ejemplo⁹:

⁸ Sara Sánchez Martín, alumna del Máster Universitario "La enseñanza de español como lengua extranjera" (2008), Universidad de Salamanca.

⁹ Adaptado de De Santiago Guervós, J. y Fernández González, J. (1997).

Cultura Española	Vocabulario	Expresiones idiomáticas	Termina la frase	Deportes y Espectáculos
100	100	100	100	100
200	200	200	200	200
300	300	300	300	300
400	400	400	400	400
500	500	500	500	500

CULTURA ESPAÑOLA 1. Autor de la Sagrada Familia. 2. Comunidades autónomas de España. 3. Cómo empieza <i>El Quijote</i> . 4. Autor de <i>La colmena</i> . 5. Dónde se produjo la entrevista Hitler-Franco.	VOCABULARIO 1. Majo. 2. Quirófano. 3. Destornillador. 4. Creído. 5. Cínico.
EXPRESIONES IDIOMÁTICAS 1. De uvas a peras. 2. A quemarropa. 3. A rajatabla. 4. A trancas y barrancas. 5. Hilar muy fino.	TERMINA LA FRASE 1. A usted no le gusta que... 2. Nunca me casaré contigo mientras... 3. No le digas que... 4. Es probable que ayer... 5. Tengo la solución, de ahí que...
DEPORTES Y ESPECTÁCULOS 1. ¿Qué película española fue la última en ganar un Óscar? 2. ¿Qué famosa cantante y bailarina fue conocida como <i>la faraona</i> ? 3. Cita tres cantantes españoles. 4. ¿Quiénes son Fernando Alonso y Carlos Sainz? 5. ¿Qué actor español ha hecho el papel del <i>Zorro</i> en los últimos años?	

Pueden aparecer como categoría: gramática, vocabulario general o específico, literatura, cine, arte, geografía, cultura general, tiempos verbales, buscar el error en una frase, completar refranes, completar fraseología, preguntas de tipo comunicativo como “solicitar información”, “rechazar una invitación”, “saludar”, etc.

4.10. Dibujo oculto¹⁰.

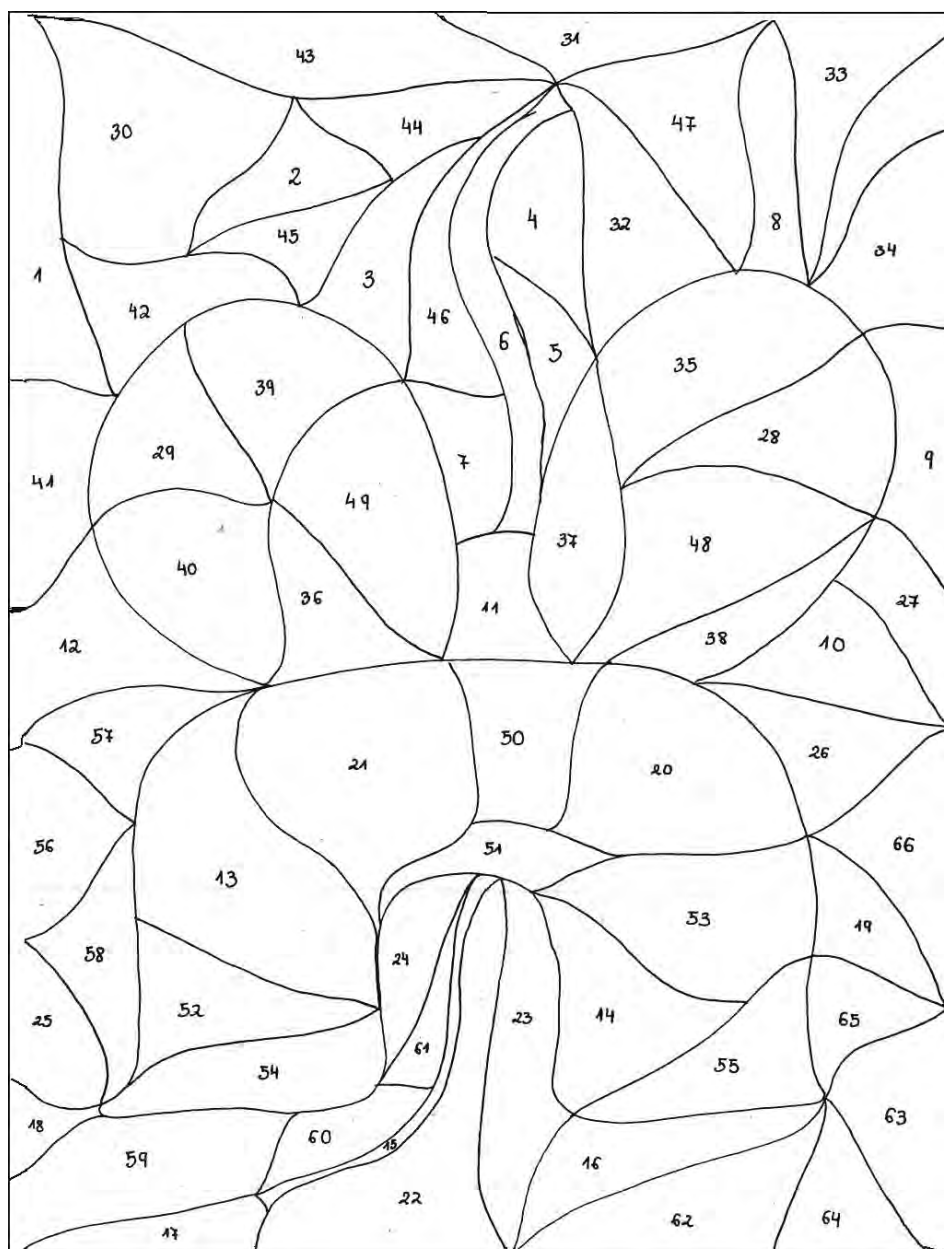
Es una práctica lúdica basada en los ejercicios de selección múltiple y que, por tanto, permite practicar un amplio abanico de aspectos de la enseñanza de ELE: gramática, cultura, vocabulario, fraseología, expresión y comprensión. La manera de realizar la práctica es la siguiente:

En primer lugar, se elabora un ejercicio de selección múltiple con aquello que queramos practicar. Una vez que se ha realizado el ejercicio, las respuestas no irán precedidas de a), b), c), d), como es habitual, sino de los números que luego van a servir para dar las claves para extraer el dibujo oculto.

¹⁰ Carmen Ballester de Celis, alumna del Máster Universitario “La enseñanza de español como lengua extranjera”, Universidad de Salamanca.

Colorea la casilla correspondiente al número que obtengas en la respuesta (p. 40).

- a) Ayer me dijo que esta misma tarde.
17. vengo
54. vendría
59. vino
60. había venido
- b) Cuando llegué ya se
18. habría marchado
25. marcharía
52. había marchado
58. marchó
- c) Mientras me sonó el teléfono.
56. duché
57. ducharía
13. duchaba
12. habría duchado
- d) Antes de que avísame.
21. llegues
24. habías llegado



61. llegaste
24. llegarías

e) fumar cuando me lo recomendó el médico.
22. iba a
23. acabé de
16. empecé a
50. dejé de

f) Mi avión en Madrid después de un largo viaje.
51. aterrizó
64. aparcó
63. estacionó
66. paró

g) Decidí un taxi antes de que me quedara congelado.
10. agarrar
20. coger
27. traer
9. llevar

h) Cuando me subí al taxi estaba vacío, no había
53. nadie
26. nada
19. ninguno
65. alguna persona

i) Cada vez que me acordaba de Julia sentía muchas de volver.

23. necesidades
14. ganas
7. ilusiones
5. ideas
- j) Decidí coger un taxi antes de quedarme
36. congelado
41. abrasado
1. calentado
30. resfriado
- k) ¿De qué país es capital Buenos Aires?
26. Perú
66. México
40. Argentina
2. Chile
- l) ¿En cuál de estos países el español no es lengua oficial?
48. Brasil
42. Perú
43. Argentina
46. México
- m) ¿Cuál de estos países está más al Sur?
31. Venezuela
33. Colombia
34. Ecuador
38. Chile
- n) ¿De qué nacionalidad es Gabriel García Márquez?
35. colombiano
32. peruano
31. chileno
33. mexicano
- ñ) ¿Qué fue el *boom* latinoamericano?
47. un terremoto
46. un tipo de baile
28. un movimiento literario
44. una explosión demográfica
- o) ¿Qué película española no ha ganado el Óscar?
37. *Secretos del corazón*
10. *Volver a empezar*
27. *Belle époque*
60. *Todo sobre mi madre*
- p) ¿Quién dirigió *Un perro andaluz*?
35. Luis Buñuel
62. Luis García Berlanga
64. Pedro Almodóvar
32. Fernando Trueba
- q) ¿A qué género pertenece *El otro lado de la cama*?
61. terror
60. drama
11. musical
1. *western*
- r) ¿Cuál es el título de la primera película de Achero Mañas?
6. *El bola*
5. *El balón*
22. *El gordo*
23. *La pelota*
- s) ¿Quién de estos cuatro hombres no ha dirigido nunca una película?
31. Fernando Trueba
33. José Luis Garci
15. Javier Bardem
18. Antonio Banderas
- Las soluciones son: a) 54, b) 52, c) 13, d) 21, e) 50, f) 51, g) 20, h) 53, i) 14, j) 36, k) 40, l) 48, m) 38, n) 35, ñ) 28, o) 37, p) 35, q) 11, r) 6, s) 15.
- Ni son todos los que están ni están todos los que son: bingos, tabú, *scattergories*, calendarios, test diversos y un largo etcétera añaden plataformas a este mundo de la enseñanza de ELE tan necesitado de motivación.

Bibliografía.

- AMERY, H. y CARTWRIGHT, S. (2004): *Las mil primeras palabras: un libro de palabras ilustrado*, Barcelona, Beascoa.
- BADIA, D. y VILÁ, M. (1992): *Juegos de expresión oral y escrita*, Barcelona, Graó.
- IGLESIAS CASAL, I. y PRIETO GRANDE, M. (1998): *¡Hagan juego!*, Madrid, Edinumen.
- FERNÁNDEZ MARTÍNEZ, M^a V. (ed.) (1995): *Juegos para la clase de español*, Londres, Consejería de Educación de la Embajada de España.
- GONZÁLEZ SAINZ, T. (1997): *Juegos comunicativos. Español Lengua Extranjera*, Madrid, SM.
- LEE, W.R. (1979): *Language Teaching Games and Contests*, Oxford University Press.
- LITTLEWOOD, W. (1981): *Communicative Language Teaching*, Cambridge University Press.
- SÁNCHEZ, J. Y SANZ, C. (1993): *Jugando en español. Actividades interactivas para la clase de español. Niveles elemental e intermedio*, Berlín. Langenscheidt.
- SANTIAGO GUERVÓS, J. y FERNÁNDEZ GONZÁLEZ, J. (1997): *Aprender español jugando*, Madrid, Huerga y Fierro ed.
- VV. AA. (1997): *¡Vamos a jugar! 175 juegos para la clase de ELE*, Barcelona, Editorial Difusión.